

DAFTAR PUSTAKA

- Alyusfitri, R., Ambiyar, A., Aziz, I & Amdia, D.(2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Pada Materi Bangun Ruang Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 1281-1296.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Dasar – dasar Evaluasi Pendidikan: Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Asrawati, N., & Mulyati, M. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal on Pedagogical Mathematics*, 1(1), 26-34.
- Ayunda, Fira dan Jelita, Lala. (2020). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Kearifan Lokal Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Sekolah PGSD FIP UNIMED*, 4(4), 70-77.
- Cahyono, E & Fiantika, FR. (2016). Penggunaan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* Profesional 8 untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa pada Pokok Bahasan Operasi Hitung Bentuk Aljabar Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kampak. *Seminar Nasional Matematika*.
- Cunayah, C. (2008). *Ringkasan dan Bank Soal Matematika Untuk SD*. Bandung: Yrama Widya.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta:Depdiknas.
- Fahmi. S. (2014). “Pengembangan Metimedia Macromedia Flash Dengan Pendekatan Kontekstual Dan Keefektifan Terhadap Sikap Siswa Pada Matematika”. *Jurnal Pythagoras Pendidikan Matematika*, 5(2).
- Hamzah, Amir. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Harahap Faradilla dan Silalahi Wesly. (2019). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Bangun Datar Dengan Menggunakan Media Elektronik Di Kelas V Semester II SD Negeri 101801 Deli Tua Kab. Deli Serdang T.A 2016/2017*. *Elementary School Journal*, 9(2). Medan: Universitas Negeri Medan.
- Hidayat, S. (2017). Pendidikan Berbasis Media dan Modul. *Jurnal Kependidikan*, 9(1), 181-281.

- Mailani, Elvy dan Elisa Wulandari. (2019). *Pengembangan Buku Ajar Matematika Materi Penjumlahan Bilangan Desimal Dengan Pecahan Campuran Berbasis Pendekatan Scientific Di SDN 101771 Tembung T.A 2018/2019*. Elementary School Journal, 9(2), 94-103. Medan: Universitas Negeri Medan.
- Manurung Imelda., Simanihuruk Medan dan Mailani Elvi. (2019). *Pengembangan Media Berbasis Interactive Audio Interaction (IAI) Bagi Mahasiswa PGSD Unimed*. Elementary School Journal, 9(4). Medan: Universitas Negeri Medan.
- Marhaeni, A.A.I.N., & Istri, N. (2007). *Pembelajaran Inovatif dan Assesment Otontik dalam Rangka Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Produktif*. Makalah Lokakkarya Pengusunan Kurikulum Dan Pembelajaran Inovatif Universitas Sumatera Utara.
- Muhammad, R. (2012). Penggunaan Animasi Dengan *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Daya Ingat Terhadap Matematika Pada Materi Geometri Di Kelas X SMA Negeri 3 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 12(2).
- Nurfadilah, Anton Yuntarso & Dheasy Herawati. (2019). *Macromedia Flash Untuk Pemula*. *Jurnal Informatika*, 3(2).
- Pramono, A. (2018). *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Purnamasari, Nurna L. (2020). Metode ADDIE Pada Pengembangan Media Interaktif *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Pena SD*, 5(1), 23-31.
- Rahardjito., Haryono, A., Rahardjo.R., dan Sadiman. S.A. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sani, R.A., Sondang. R.M., dan Hary.S,Sudiran. (2018). *Penelitian Pendidikan*. Tangerang: Tira Smart.
- Sedyaningsih, Welas. (2016). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA N 1 Sanden*. Skripsi. Yogyakarta: UniversitasNegeri Yogyakarta.
- Sharon, dkk. (2011). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graham Ilmu.
- Simanjuntak, Eva Betty. dkk. 2019. *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tema 7 Subtema 2 di Kelas IV SDN 101767 Tembung*. Vol. 9 No. 4 Desember 2019. School

- Simbolon, Naeklan dan Nurul Annisa. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya di Kelas IV SD Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 8(2), 217-229.
- Simbolon Naeklan. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 9(4).
- Situmorang, M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Kimia SMA Melalui Inovasi Pembelajaran Dan Integrasi Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Semirata Fmipa Universitas Lampung*.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjana, A. (2008). *Mengenal Bangun Ruang dan Sifat-sifatnya di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Sukiman. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo.
- Syaifullah, Rifai. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Kompetensi Dasar Memperbaiki Sistem Air Conditioning (Ac) Jurusan Teknik Kendaraan Ringan di SMKN 3 Yogyakarta*. Proposal Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta: Yogyakarta.
- Tarigan, Daitin. (2006). *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Dapertemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Widoyoko, E.P. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Yaumi, Muhammad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yunus, Mursid dkk. (2015). *Game Edukasi Matematika Untuk Sekolah Dasar*. *Jurnal Informatika Mulawarman*. Universitas Mulawarman, 10(2), 59-64.